

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin Ladjamuddin. B., 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Ashari, H., Maryaningsih, Suranti, D., 2014, *Animasi Budidaya Jamur Tiram Pada Raflesia Jamur Kota Bengkulu*, Jurnal Media Informatika Vol. 10 No. 1.
- Binanto, I., 2010, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya.*, Andi, Yogyakarta.
- Firgiawan, A. H., 2014, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan Adobe Air For *Android* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika dan Jaringan Untuk Siswa Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK YPKK 1 Sleman, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Irhananto, Y. , 2014, *Pertumbuhan dan Produktifitas Jamur Tiram Putih (Pleurotus ostreatus) Pada Komposisi Media Tanam Ampas Kopi dan Daun Pisang Kering Yang Berbeda.*, *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Madcoms, 2012, *Adobe Flash Professional CS6*, Andi, Yogyakarta.
- Nofiadi, S., Listyorini, T., Susanto, A., 2017, *Animasi Metamorfosis Kupu-Kupu*, Jurnal SIMETRIS Vol. 8 No. 1 ISSN:2252-4983.
- Nugroho, I., 2010, *Pembelajaran Budidaya Tanaman Anggrek Berbasis Multimedia*, Jurnal Dinamika Informatika Vol.2 No. 2.
- Pertiwi, D. G., 2014, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Multimedia di Kelas IX SMPN 157 Jakarta Timur (Studi Kasus : Matahari dan Bintang), *Skripsi*, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Rochmatika, E., 2015, Aplikasi Media Pembelajaran Origami Berbasis Flash Menggunakan Adobe Flash CS5, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sambodo, L., Purnama, B. E., dan Wardati, I. U., 2015, *Animasi 3 Dimensi Sosialisasi Tsunami Early Warning Kabupaten Pacitan*, Jurnal Evolusi Vol. 3 No. 2.

- Septrianti, dan Windarto, Y., 2013, *Multimedia Pembelajaran Teknik Budidaya Jamur Tiram*, Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer Vol. 02 No. 06.
- Susila, A., dan Parmanto, E., 2013, *Membangun Aplikasi Menggambar Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*, *Skripsi*, Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta.
- Sutopo, Hadi, A., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Syafrudin, C., dan Pujiyono, W., 2013, *Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic*, Jurnal Sarjana Teknik Informatika Vol.1 No. 1.
- Syahfitri, Y., 2011, *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*, Jurnal SAINTIKOM Vol. 10 No.3.
- Taupik, K. O., Irfan, M., dan Nurpianti, A., 2013, *Pembuatan Aplikasi Anbiyapedia Ensiklopedi Muslim Anak Berbasis Web*. ISSN 1979-8911 Vol. VII No.1 , 6.
- Umniyatie, S., Astuti, Pramiadi, D., dan Henuhili, V., 2013, *Budidaya Jamur Tiram (Pleuretus.sp) Sebagai Alternatif Usaha Bagi Masyarakat Korban Erupsi Merapi Di Dusun Pandan, Wukirsari, CAngkringan, Sleman DIY*, Inotek Vol. 17 No. 2.
- Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*, Graha Ilmu., Yogyakarta.